

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan penjelasan tentang tahapan-tahapan yang akan dilakukan pada proses penelitian agar penelitian dapat mencapai hasil yang baik. Tahapan penelitian dapat dilihat dari Gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Metode Penelitian

3.1 Studi Awal

Pada tahapan studi awal dilakukan tahap studi literatur, pada tahap ini dilakukan pengumpulan literature atau referensi berupa jurnal penelitian terdahulu yang bersangkutan, paper, buku, dan referensi lain mengenai definisi dari teori *User Experience*, *User Experience Heuristics*, *Human-Computer Interaction*, *Responsive Web Design*, Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, serta penelitian sebelumnya.

3.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan setelah mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan dari studi awal. Tahapan ini bermaksud untuk mengetahui permasalahan yang terjadi sehingga menghasilkan solusi yang dapat menjadi tujuan dari penelitian.

Berdasarkan dari identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan, maka penulis merumuskan penelitian yang akan dibahas mengenai analisis *User Experience* dari Sistem Informasi Manajemen Akademik Universitas Islam Riau menggunakan metode *User Experience Heuristics*.

3.3 Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data adalah tahapan yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan data dari permasalahan yang ada. Beberapa tahapan pengumpulan data, yaitu:

3.3.1 Menentukan Responden

Untuk mengumpulkan data, dibutuhkan beberapa responden untuk mendapatkan data yang dapat diolah dan mewakili pengguna yang berinteraksi langsung dengan sistem. Maka pengguna dari SIMAK UIR ini adalah Operator IT Fakultas, Dosen, Admin prodi. Apabila dihitung berdasarkan jumlah pengguna dari SIMAK UIR ini maka penggunaanya sangat banyak, sehingga sangat dibutuhkan penarikan sampel terhadap populasi pengguna untuk digunakan sebagai sampel penelitian. Maka sampel yang digunakan pada penelitian ini

adalah 27 sampel responden dosen, 12 sampel admin prodi, dan 9 sampel operator IT fakultas.

3.3.2 Merancang Kuesioner

Untuk mendapatkan informasi *User Experience* pada penelitian ini, maka Diperlukan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Adapun pertanyaan kuesioner yang dirancang ini menggunakan 10 parameter *User Experience Heuristic* yang dikemukakan oleh Leena Arhippainen.

3.3.3 Uji Coba Kuesioner

Setelah kuesioner penelitian dibuat, maka dilakukan uji coba kuesioner tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui nilai validitas kuesioner tersebut serta seberapa layak kuesioner tersebut digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Uji coba kuesioner dilakukan terhadap 12 responden dosen, 4 responden admin prodi, dan 4 responden operator IT fakultas.

3.3.4 Menyebarkan kuesioner

Setelah mendapatkan pertanyaan kuesioner yang telah lolos dari uji validitas, maka kuesioner tersebut akan digunakan untuk penyebaran kepada responden yang telah ditetapkan sebelumnya

3.3.5 Hasil Kuesioner

Pada tahap ini dilakukan kegiatan mengumpulkan dan menghitung kuesioner yang telah disebar. Data yang terkumpul akan disajikan untuk melakukan analisa di tahap selanjutnya.

3.4 Pembahasan dan Analisa

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, data tersebut kemudian dianalisa menggunakan metode *User Experience Heuristics*, sehingga dapat memberikan gambaran bagaimana *User Experience* dari sistem yang sudah dianalisis dan memberikan rekomendasi *user interface* dan saran *User Experience* yang lebih baik . Dari hasil analisa juga akan menghasilkan kumpulan data hasil responden yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membangun sebuah sistem yang *user experience* berdasarkan keinginan pengguna yang nyaman saat menggunakannya.

3.5 Kesimpulan dan Saran

Setelah analisa dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan berisi penjelasan terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Serta saran yang dapat membantu dalam perancangan pengembangan SIMAK UIR selanjutnya agar menjadi lebih baik lagi.